

LEARNING CARD

Te lo explico mejor

Description La actividad permite que los alumnos presenten contenido incluido en el plan de estudios de la asignatura con la ayuda de diferentes aplicaciones y software de presentación y evalúen el aprendizaje de la audiencia a través de juegos digitales. También les permite evaluar los pros y los contras de cada aplicación utilizada.

Tag

- Design
- Media
- Social Media
- Web

Skills

PRODUCCIÓN

- Crear y modificar producciones escritas
- Crear y modificar dibujos y diseños
- Usar herramientas para dibujar y diseñar

GESTIÓN SOCIAL

- Participar en las redes sociales
- Colaborar
- Coordinar y liderar
- Enseñar

Learning areas

- Arts
- Foreign Languages
- Language
- Learning Support Teacher
- Mathematics
- Physical Education
- Professional Competences
- Religion and Ethics
- Sciences
- Social Sciences
- Technologies

Card language

- Spanish
- English

Structure

Sessions	3 (Variable)
Duration	180' (Variable dependiendo de la cantidad de subgrupos)
Number of participants	10-30
Age	<ul style="list-style-type: none">• 10-13• 14-16• 17-18

Materials

- Teléfono móvil
 - Tableta
 - Ordenador
 - Proyector
 - Conexión a internet
-

Process

Key questions

- ¿Cómo puede transmitir efectivamente el contenido en una clase o presentación?
- ¿Qué hace que una presentación sea completa, interesante y útil?
- ¿Cómo se puede evaluar comprensión de forma efectiva?
- ¿Qué componentes debería tener la presentación?
- ¿La tecnología ayuda en esta actividad? ¿Cómo?
- ¿Cuál podría haber sido una mejor forma de llevar a cabo esta actividad?

Development

SESIÓN 1

El profesor introduce el tema de las presentaciones.

Los estudiantes enumeran las herramientas de presentación que conocen (Powerpoint, Prezi, Google Slides ...)

Los estudiantes y el maestro discuten las características de una buena presentación y los componentes que deben tener para ser claros y útiles para la audiencia.

Sugerencia: este también podría ser un buen momento para analizar cómo se sienten los estudiantes cuando tienen que hacer presentaciones, cuáles creen que son sus fortalezas y debilidades y cómo pueden tratar de compensarlas y superarlas. **(10')**. Los estudiantes se dividen en grupos de cuatro y se les da un tema para ser presentado antes de la clase y el maestro.

Sugerencia: Dependiendo de la etapa del curso en el que se lleve a cabo esta actividad, el profesor puede decidir que se sorteen los temas o que los estudiantes tengan libertad para elegir cualquier tema del plan de estudios. **(5')**.

Cada grupo necesita leer e investigar sobre el tema dado y producir una ayuda visual digital para hacer una presentación sobre el mismo a la clase.

Pueden usar cualquier aplicación que les guste, como Powerpoint, Keynote, Prezi, Google Slides, Haiku Deck, entre otros.

El docente se asegura de que no todos los grupos estén usando la misma herramienta.

El docente se asegura de que los alumnos tengan en cuenta una lista de verificación con todos los componentes que debe tener la presentación, que se propusieron y analizaron en conjunto al inicio de la actividad. Estos podrían ser: portada, tabla de contenidos, imágenes claras, texto conciso, colores amigables, conclusiones y referencias, entre otros. **(30')**.

Una vez que los estudiantes han preparado la presentación, tienen que organizarse y decidir sobre los roles que cada miembro del grupo debe tener al presentar. **(5-10' - Fin de la Sesión 1).**

SESIÓN 2

Además de la presentación en sí, cada grupo necesita pensar en una actividad digital para evaluar la comprensión de la audiencia del contenido que han compartido.

Puede tratarse de un juego, un cuestionario, una búsqueda de palabras, un crucigrama o cualquier otra idea que puedan tener.

Sugerencia: el docente incentiva a los estudiantes a pensar en actividades que tengan un elemento lúdico.

Además de elegir la herramienta que usarán para diseñar la actividad, deben pensar en cómo la aplicarán. ¿La compartirán con sus compañeros usando una red social? ¿La aplicarán a todo el grupo en unísono usando el proyector?

Sitios web como Kahoot, bookwidgeo o polleverywhere ofrecen la posibilidad de crear juegos fácilmente. **(30')**.

Los estudiantes testean sus actividades y juegos para probar que funcionen bien. **(30' - Fin de la Sesión 2).**

SESIÓN 3

Los estudiantes hacen sus presentaciones y a posteriori conducen sus actividades o juegos. **(Duración: variable dependiendo de la cantidad de grupos).**

Aproximadamente 10' por grupo).

Después de las presentaciones, los estudiantes evalúan las características y prestaciones de las herramientas que usaron.

Preguntas sugeridas:

-¿De qué maneras fueron útiles?

- ¿Tienen características que ayudan a los presentadores?

-¿Eran fáciles de usar?

- ¿Las herramientas satisfacían las necesidades del grupo?

Del mismo modo se pueden evaluar las herramientas usadas para el juego o actividad posterior.

Y el rol de los juegos o de este tipo de actividad en el aprendizaje.

(10' - Fin de la Sesión 3)

Evaluation

Una vez que todos los grupos han hecho las presentaciones y jugado los juegos de evaluación, evalúan las herramientas que han utilizado y comentan las ventajas y desventajas de cada una.

Opcional: Se crea una pizarra en línea para compartir sus opiniones sobre las aplicaciones que han utilizado. Para hacer esto, pueden usar paddle, lino o cualquier otra aplicación que prefieran usar.

Los estudiantes también evalúan su propio desempeño al hacer sus presentaciones y escuchar las presentaciones de los otros grupos. ¿Pudieron superar sus debilidades? ¿Fueron claros y al grano? ¿Lograron sus objetivos?

References for professors

- Lino: <http://en.linoit.com/>
- Padlet: <https://padlet.com/>
- Prezi: <https://prezi.com/>
- Kahoot: <https://kahoot.com/>
- Book widgets: <https://www.bookwidgets.com/widget-library>
- Pooleverywhere: <https://www.polleverywhere.com>

Author

Gabriela Rodríguez Bissio. Plan Ceibal (Uruguay), gabrielarodbis@gmail.com
Cecilia Fernández. Colegio de Secundaria Elbio (Uruguay), cfernandezpena@gmail.com